



Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

Dwi Ayu Tantri¹, Anak Agung Gede Agung², Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana³ 

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 04, 2023

Accepted March 30, 2023

Available online April 25, 2023

Kata Kunci:

Media, Video Pembelajaran,
Bahasa Indonesia

Keywords:

Media, Learning Video,
Indonesian



This is an open access article under the
CC BY-SA license.
Copyright © 2023 by Author. Published by
Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pada era globalisasi saat ini, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pembelajaran secara maksimal. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan pembelajaran kurang menarik sehingga motivasi belajar siswa turun yang berimplikasi pada hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis surat undangan bagi siswa kelas V. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli isi mata pelajaran, 3 siswa uji coba perorangan, 9 siswa uji kelompok kecil, dan 12 siswa uji lapangan. Metode pengumpulan data yaitu kuesioner dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis statistik inferensial. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji ahli isi mata pelajaran diperoleh 96,00% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli desain pembelajaran diperoleh 91,11% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli media pembelajaran diperoleh 91,66% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji perorangan 95,33% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji kelompok kecil diperoleh 96,58% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji lapangan diperoleh 93,99% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah itu, perhitungan dengan statistik inferensial diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,070 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Disimpulkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

ABSTRACT

In the current era of globalization, teachers are required to be able to take full advantage of technological advances in the learning process. The lack of use of technology in learning causes learning to be less interesting so that student learning motivation decreases which has implications for student learning outcomes to be low. This study aims to develop instructional video media in the Indonesian language subject for writing invitation letters for fifth grade students. This type of research is development research using the ADDIE model. The research subjects were 1 instructional design expert, 1 subject matter expert, 3 individual test students, 9 small group test students, and 12 field test students. Data collection methods are questionnaires and tests. Data analysis techniques used qualitative descriptive analysis techniques, quantitative descriptive analysis techniques, and inferential statistical analysis techniques. The results of the data analysis showed that the subject content expert test results obtained 96.00% with very good qualifications, the learning design expert test results obtained 91.11% with very good qualifications, the learning media expert test results obtained 91.66% with very good qualifications, individual test results were 95.33% with very good qualifications, small group test results were obtained 96.58% with very good qualifications, field test results were obtained 93.99% with very good qualifications. After that, calculations with inferential statistics obtained a t-table value of 2.070 so that H₀ was rejected and H₁ was accepted. It was concluded that the developed media is feasible to be used to assist the learning process.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkembang pesat pada saat ini, salah satu bidang yang terdampak yaitu bidang pendidikan. Teknologi merupakan suatu alat dari hasil dari ilmu pengetahuan yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan dan penunjang dalam proses belajar

(Goldschmidt, 2020; Ilomäki & Lakkala, 2018). Dalam hal ini pendidik dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, Salah satu cara yang digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran hal ini juga dapat mendukung dalam peningkatan mutu pendidikan (Muyaroah & Fajartia, 2017; Salsabila et al., 2020). Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Hanif, 2020; Napitupulu, 2019). Salah satu peran guru adalah menarik minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, salah satu cara untuk menarik minat siswa dalam belajar adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satu cara adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang minat belajar, dan hal tersebut juga akan berdampak meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dan solusi yang tepat untuk digunakan untuk membangun pembelajaran yang menggembirakan terhadap siswa. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan hasrat dan minat baru pada siswa, menambah inspirasi dan rangsangan untuk belajar, bahkan dapat mempengaruhi pada psikologi peserta didik, sehingga media dapat menjadi untuk membantu proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang sejalan dengan pendapat Hamalik (Indriyani, 2019; Safrizal & Dani, 2016). Hadirnya media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang berarti selama prosedur pembelajaran itu terjadi.

Akan tetapi pada kenyataannya banyak guru yang masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, terlihat dari temuan penelitian lain menemukan bahwa guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi, dan guru masih kebingungan menggunakan media berbasis teknologi (Dwiqi et al., 2020; Rorita et al., 2018). Hal ini mengacu pada hasil tanya jawab dan pengamatan yang dilakukan tanggal 5 November 2021 di SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng, diketahui bahwa guru lebih cenderung menggunakan metode biasa yaitu metode ceramah, dan menggunakan media yang masih sederhana sehingga membuat siswa menjadi jenuh dan membuat motivasi belajar siswa rendah yang berimplikasi pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini terbukti pada rata-rata hasil belajar UTS mendapatkan skor 57,00 yakni masih berada dibawah standar KKM. Solusi yang dapat diberikan adalah mengembangkan alat yang digunakan guru dan siswa seperti media video. Media video pembelajaran akan menjadi media yang direncanakan dengan sengaja dan diarahkan oleh materi pada program pendidikan yang berlaku. Video pembelajaran adalah media yang berguna untuk mendorong perasaan, daya pikir serta hasrat siswa untuk meneladan dengan memperlihatkan gagasan atau ide, informasi pesan secara audio visual, sehingga mengartikan bahwa video pembelajaran menjadi pendukung bagi siswa memiliki keterampilan berpikir kreatif (Aryanata et al., 2020; Hendriyani et al., 2022). Media audio visual mengandung unsur untuk dilihat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada berbagai mata pelajaran, hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media audio visual dapat memunculkan keterampilan pada penulisan puisi sebagai salah satu mata pelajaran (Lestari et al., 2017; Purwono, Joni, 2014). Kelebihan media video pembelajaran adalah memberikan panduan yang benar kepada siswa dan mempersingkat waktu pembelajaran (Yudana et al., 2022; Yudianto, 2017). Video dapat dikatakan sebagai media dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar dan penjelasan lebih praktis (Apriansyah et al., 2020; Novita et al., 2019). Selain itu dengan adanya media video pembelajaran informasi yang disampaikan akan lebih mudah diingat, dapat melatih imajinasi dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa (Andriyani & Suniasih, 2021; Febriani, 2017).

Temuan penelitian lebih dahulu menyatakan bahwa media video pembelajaran pada dasarnya dapat menaikkan kegemaran belajar siswa secara substansial (Amali et al., 2020; Kurniawati, 2016). Video pembelajaran menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Permatasari et al., 2019; Putri et al., 2020). Temuan lain menyatakan bahwa media video pembelajaran dapat merangsang siswa dalam meningkatkan kemampuan belajar (Nurdin et al., 2019; Riyanto et al., 2019). Penelitian lain menyatakan bahwa animasi merupakan media yang sederhana namun menarik sehingga dapat membantu siswa sepat memahami informasi yang disampaikan (Agustina et al., 2021; Putri et al., 2020). Tujuan penelitian ini membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, membantu menciptakan proses pembelajaran lebih menarik, efektif dan bervariasi. Dengan tersedianya media video pembelajaran pelajar dapat bertindak rajin dalam pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan utama yaitu, tahap analisis (Analysis), tahap desain (Design), tahap pengembangan (Development), tahap implementasi (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluation), yang berperan sebagai model dalam mengembangkan produk seperti media pembelajaran yang menerapkan iptek didalamnya (Novaliendry et al., 2020; Syahril et al., 2019). Model ADDIE merupakan salah satu model yang tersusun secara sistematis dan berpijak kepada landasan teoritis pada suatu desain pembelajaran dan dapat memecahkan masalah belajar sesuai dengan karakteristik peserta didik (Aldoobie, 2015; Wisada et al., 2019). Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Kembiritan Kecamatan

Genteng, Kabupaten Banyuwangi, Provinsi Jawa Timur. Subjek dalam penelitian ini diantaranya 1) ahli isi mata pelajaran, 2) ahli desain pembelajaran, 3) ahli media pembelajaran, 4) uji perorangan siswa kelas V di SD, 5) uji kelompok kecil siswa kelas V di SD, dan 6) uji lapangan siswa kelas V di SD. Ahli isi mata pelajaran merupakan dosen yang mengejar Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Pendidikan Ganesha. Pakar media dan desain pembelajaran ini mengajar sebagai dosen mata kuliah Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Ada 3 siswa kelas V sebagai subjek uji coba perorangan di SDN 10 Kembiritan yang terdiri 3 orang siswa yang terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, siswa yang memiliki kemampuan sedang dan siswa yang memiliki kemampuan rendah. Subjek uji coba kelompok kecil terdiri 9 orang siswa kelas V di SDN 10 Kembiritan yang terdiri atas 3 orang siswa memiliki kemampuan tinggi, 3 orang siswa memiliki kemampuan sedang dan 3 orang siswa memiliki kemampuan rendah. Dan uji lapangan terdiri semua siswa kelas V SDN 10 Kembiritan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner dan tes. Instrumen digunakan untuk memperoleh hasil evaluasi para ahli, tes uji perorangan, tes uji kelompok kecil dan tes uji lapangan.. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan yaitu pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#) dan [Tabel 4](#).

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Pembelajaran	Kompetensi Mendasar	1	5
		Indikator	2	
		Target Pembelajaran	3	
		Materi yang Tersaji	4	
		Tingkat Masalah Pengguna	5	
2.	Tata Bahasa	Penggunaan Tata Bahasa	6	5
		Ketentuan Kebenaran Istilah	7	
		Sesuai karakteristik siswa	8	
		Kebenaran ejaan	9	
		Penggunaan tanda baca	10	
Jumlah				10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Aspek Desain	Kejelasan judul program	1	4
		Kejelasan pengguna	2	
		Kejelasan pemaparan tujuan	5	
		Kesesuaian gambar contoh dengan isi materi	6	
2.	Aspek Pembelajaran	Kesesuaian pemetaan alur materi	3	5
		Kemudahan memahami materi	4	
		Menarik Motivasi belajar	7	
		Kesesuaian dengan karakteristik	8	
		Meningkatkan perhatian siswa	9	
Jumlah				9

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Aspek Kurikulum	Media mudah di operasikan	1	1
2.	Aspek Pembelajaran	Membantu siswa dalam memahami materi	2	2
		Memberikan motivasi belajar	3	
3.	Aspek Tampilan	Ketepatan durasi	4	9
		Kesesuaian teks	5	
		Kemenarikan gambar, grafis, simbol dan lambang	6	
		Kualitas gambar, grafik, simbol, warna, dan lambang	7	
		Setiap gambar, grafik, simbol dan lambang dapat mendorong belajar	8	

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
		Ketepatan pemilihan animasi	9	
		Ketepatan pemilihan audio musik	10	
		Ketepatan pemilihan sound effect	11	
		Ketepatan penyajian narasi materi	12	
Jumlah				12

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal	Jumlah Butir
1.	Materi	Kemudahan memahami bahasa	1	5
		Kemudahan siswa dalam fokus	2	
		Pembahasan yang sederhana	3	
		Kejelasan petunjuk soal dan materi	4	
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami	5	
2.	Media	Kecepatan membuka media	6	
		Kemudahan siswa untuk menjalankan media	7	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	8	
		Kualitas audio dan gambar	9	
		Kelancaran tombol navigasi	10	
		Kemenarikan media	11	
3.	Aksesibilitas	Kemudahan media	12	
		Jumlah		

Tabel 5. Konvensi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keeterangan
90-100	Sangat Baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit revisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis statistik inferensial (uji-t). Agung (2014) menjelaskan analisis deskriptif kualitatif merupakan metode menganalisis atau mengolah data dengan menyusun objek berupa kalimat/kata, kategori tentang suatu pokok bahasan untuk mencapai tujuan umum. Proses analisis data gabungan dari masukan, tanggapan, kritik dan saran dari para ahli. Agung (2017) memaknai bahwa metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu pendekatan penanganan informasi yang dilakukan dengan sengaja menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dengan presentase tentang objek yang diteliti sehingga memperoleh kesimpulan umum. Agung (2017) analisis statistik inferensial adalah suatu bidang ilmu yang meninjau penarikan kesimpulan tentang kondisi pada populasi, berdasarkan hasil dari analisis data pada bagian populasi yang disebut dengan sampel. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis dengan menganalisis dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Syarat yang digunakan dalam pengujian uji-t (t-test), sebelum menguji hipotesis data harus memenuhi prasyarat uji-t berkorelasi. Uji prasyarat tersebut yaitu uji validitas dan uji normalitas dan uji homogenitas. (1) Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran skor untuk setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, (2) uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui derajat homogenitas pada dua kelompok yang diambil dari data terpisah pada satu sampel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

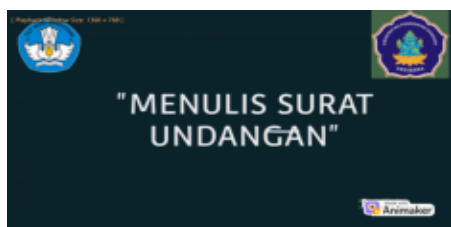
Golongan penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model yang digunakan dalam produksi media video pembelajaran adalah model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. **Tahap pertama yaitu analisis.** Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis bertujuan untuk mengetahui tentang kebutuhan serta permasalahan yang dialami oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran didalam kelas, kegiatan ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara

kepada guru wali kelas untuk mengetahui permasalahan yang berhubungan dengan proses pembelajaran agar terpecahkan. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada kepala sekolah terkait dengan tersedianya sarana dan prasarana yang terdapat didalam sekolah. Permasalahan yang dialami guru maupun siswa didalam kelas yaitu belum tersedianya media pembelajara yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran yang digunakan pada siswa masih menggunakan media pembelajaran yang biasa masih terbatas dan sederhana sehingga berimplikasi pada kurangnya pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang diberikan oleh guru yang membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, sekolah sudah memiliki fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran yaitu adanya proyektor, akses internet namun tidak pernah digunakan dalam pembelajaran. **Tahap kedua yaitu desain**, dalam mendesain pengembangan media video pembelajaran melalui beberapa tahapan antara lain, menentukan KD dan Indikator sesuai dengan arahan guru Bahasa Indonesia yaitu pada materi menulis surat undangan. KD dan Indikator dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
Menulis Surat Undangan (ulang tahun, acara agama, kegiatan sekolah, kenaikan sekolah, dll).	1. Mengidentifikasi ciri-ciri bahasa surat undangan 2. Membedakan antara surat resmi dan surat tidak resmi

Selanjutnya, membuat storyboard dan menyusun instrumen penilaian. Membuat storyboard bertujuan untuk memberikan desain gambaran dan mengkonsepkan isi media video pembelajaran agar mempermudah alur materi yang akan dikembangkan. Pada menyusun instrumen penilaian dimaksudkan adalah kuesioner yang digunakan untuk mengetahui validitas dari dosen dan guru yang kompeten dibidangnya. Setelah tahap desain media selesai dirancang, **Tahap ketiga yaitu pengembangan**. Pengembangan produk media video pembelajaran didasarkan pada rancangan storyboard yang sudah dirancang. Adapun hasil pengembangan media video pembelajaran dapat dilihat pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), [Gambar 4](#), [Gambar 5](#) dan [Gambar 6](#).



Gambar 1. Tampilan Awal (Opening)



Gambar 2. Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 3. Tampilan Tujuan Pembelajara



Gambar 4. Tampilan Sub Judul Materi



Gambar 5. Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 6. Tampilan Identitas Pengembang

Setelah melakukan produksi pengembangan media video pembelajaran selanjutnya adalah melakukan uji validitas para ahli yang terdiri dari uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran dengan perolehan hasil skor disajikan pada [Tabel 7](#).

Tabel 7. Hasil Validitas Para Ahli

No	Subjek Validitas	Hasil Validitas	Kualifikasi
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	96%	Sangat Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	91,11%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik

Berlandaskan tabel di atas dapat dianalisis bahwa ahli isi mata pelajaran mendapatkan skor 96% dengan kualifikasi sangat baik, dari hasil ahli desain pembelajaran mendapatkan skor 91,11% dengan kualifikasi sangat baik dan ahli media pembelajaran mendapatkan skor 91,66% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan data tersebut didapatkan skor rata-rata uji para ahli 92,93% dengan kualifikasi sangat baik. Setelah dilakukan uji para ahli selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli.

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas V SDN 10 Kembiritan Kecamatan Genteng, yang terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada setiap uji coba yang dilakukan mendapatkan hasil seperti disajikan pada [Tabel 8](#).

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kepada Siswa

No	Subjek Validitas	Hasil Validitas	Kualifikasi
1.	Uji Coba Perorangan	95,33%	Sangat Baik
2.	Uji Coba Kelompok Kecil	96,58%	Sangat Baik
3.	Uji Coba Lapangan	93,99%	Sangat Baik

Bersumber tabel diatas dapat dianalisis maka dari uji coba perorangan mendapatkan skor 95,33% dengan kualifikasi sangat baik, dari uji cobe kelompok kecil mendapatkan skor 96,58% dengan kualifikasi sangat baik dan dari uji coba lapangan mendapatkan skor 93,99% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan jumlah data didapatkan skor rata-rata hasil uji coba kepada siswa 95,3% dengan kualifikasi sangat baik. Kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar para siswa dan dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap kelima yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi ini dilakukan pengukuran untuk mendapati hasil keefektifan media video pembelajaran dengan bantuan *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan sebelum pembelajaran memanfaatkan media video pembelajaran yang dikembangkan, sedangkan *post-test* dilakukan setelah pembelajaran memanfaatkan media video pembelajaran. Hasil *pre-test* dan *post-test* disajikan pada [Tabel 9](#).

Tabel 9. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	Subjek Efektifitas	Hasil	Kualifikasi
1.	<i>Pre-test</i>	56,6	Kurang
2.	<i>Post-test</i>	84,5	Baik

Berdasarkan tabel diatas dapat dianalisis maka hasil *Pre-test* mendapatkan skor 56,6 dengan kualifikasi kurang sedangkan hasil *Post-test* mendapatkan skor 84,5 dengan kualifikasi baik. Berdasarkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa mengalami peningkatan atau terdapat perbedaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t, dengan syarat uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Pada hasil uji normalitas dan homogenitas dapat diamati pada [Tabel 10](#).

Tabel 10. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas Data

No	Data	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
1.	<i>Pre-test</i>	0,200	0,274
2.	<i>Post-test</i>	0,093	0,118

Berdasarkan analisis data pada tabel diatas pada kolom hasil *Pre-test* Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk mendapat hasil sebesar 0,200 dan 0,274. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat signifikansi hasil *pre-test* lebih besar dari 0,05 (menggunakan tingkat signifikansi 5%) sehingga data hasil penelitian *Pre-test* dapat dinyatakan normal. Pada kolom Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk mendapat hasil *Post-test* mendapatkan hasil 0,093 dan 0,118. Hasil ini memperlihatkan bahwa signifikansi kedua kolom lebih besar dari 0,05 (tingkat signifikansi 5%), sehingga data hasil penelitian pada *Post-test* dinyatakan normal. Setelah data berdistribusi normal selanjutnya diuji homogenitasnya. Pada hasil uji homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* memperoleh nilai

signifikansi pada kolom Based on Mean 0,443. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (menggunakan tingkat signifikansi 5%) sehingga hasil data dinyatakan homogen.

Dengan adanya hasil uji normalitas dan homogenitas maka dapat dilakukan uji-t dengan bantuan SPSS mendapatkan hasil t-hitung sebesar 8,045, selanjutnya dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikansi 5% diperoleh t-tabel sejumlah 2,074. Hasil terbilang menunjukkan maka t-hitung > t-tabel (8,045 > 2,074), sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Ini yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media video pembelajaran efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Pembahasan

Hasil kajian penelitian memperlihatkan bahwa media video pembelajaran bermanfaat dan sukses untuk pembelajaran. Hal ini didukung dari beberapa unsur yang mempengaruhi. Pertama, adanya pemanfaatan pengembangan model pembelajaran ADDIE yang efisien dan terstruktur yaitu dimulai dari, analisis, perencanaan, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi sehingga meningkatkan prestasi yang tinggi dan mampu meyakinkan bahwa media video pembelajaran layak untuk digunakan (Cahyadi, 2019; Prananda et al., 2020; Tegeh & Jampel, 2017). Berdasarkan dengan kemajuan media video pembelajaran dengan memanfaatkan model ADDIE dapat membuat suatu produk menjadi berkualitas (Pramana et al., 2020). Kedua, media video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik karena memperhatikan aspek-aspek yang terdapat pada pengembangan media. Dalam media video pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan atribut ataupun karakteristik siswa di sekolah dasar, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang terdapat dalam media. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan karakteristik siswa akan lebih cepat untuk diingat oleh siswa (Hildayah, 2019; Saragi & Tegeh, 2022). Selain itu, kesesuaian penggunaan gambar dengan pelajaran juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan (Kamelia, 2019; Rachmadtullah et al., 2018; Suprianto et al., 2019). Kelayakan dalam media video pembelajaran pada materi telah dikemas secara sengaja dengan bertujuan untuk memudahkan siswa untuk belajar. Kelayakan item yang dikembangkan sesuai antara indikator dan kompetensi dasar yang telah dirancang, selain itu tujuan pembelajaran yang terdapat pada materi yang disajikan sesuai dengan ABCD, yang lebih tepatnya memiliki audiens, kondisi, kepribadian karakter, dan ukuran kemahiran yang jelas (Ansyari, 2018; Jaya, 2019). Video pembelajaran didesain dengan menampilkan komposisi suara, gambar yang cerah dan animasi yang memberikan keaktifan daya tarik tersendiri bagi siswa (Fauzi et al., 2017; Ponza et al., 2018; Putra et al., 2021). Menggunakan rencana belajar yang terorganisir dengan baik dapat mendukung pembelajaran siswa (Nonthamand, 2020; Teng, 2019). Rencana pembelajaran yang seragam dengan karakteristik siswa dapat memudahkan pemahaman siswa dengan bantuan informasi yang diajarkan, serta menghidupkan kembali semangat dan ketertarikan siswa.

Ketiga, media video pembelajaran dapat meningkatkan semangat serta hasil belajar siswa (Agustien et al., 2018; Ahmad Fadillah & Bilda, 2019; Wisada et al., 2019). Pembelajaran dari media video dapat membuat siswa lebih cepat menangkap ide (Agustien et al., 2018; Ahmad Fadillah & Bilda, 2019; Wisada et al., 2019). Temuan penelitian sebelumnya membuktikan bahwa media pembelajaran membuat siswa menjadi tidak mudah jenuh dalam pembelajaran (Budiman et al., 2019; Helsa & Kenedi, 2019). Pembelajaran dari media video menarik perhatian siswa, sebab memanfaatkan penggunaan teknologi, sehingga dapat menjadi pendukung dalam meningkatkan motivasi yang berimplikasi pada hasil belajar siswa (Kor et al., 2014; Puspitarini & Hanif, 2019). Media video pembelajaran berhasil digunakan dalam pembelajaran (Fitria et al., 2022; Rahmawati & Amal, 2021; Tambunan et al., 2021). Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian sebelumnya, dapat dikatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan valid untuk diterapkan di sekolah dasar. Dengan media video pembelajaran ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara lebih imajinatif dan kreatif.

4. SIMPULAN

Hasil analisis data menunjukkan bahwa media video pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia valid dan mendapatkan kualifikasi baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media dalam menunjang proses pembelajaran serta dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang berkontribusi untuk menyelesaikan artikel ini, mulai dari yang terlibat secara langsung dan tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang memberikan bantuan, sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa artikel ini masih terdapat kekurangan, maka penulis mengharapakan kritik dan saran yang mendukung

6. DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>.
- Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*, 3(6), 68–72. www.aijcnrnet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ansyari, M. F. (2018). Developing a rubric for assessing pre-service English teacher struggles with instructional planning. *Cogent Education*, 5(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2018.1507175>.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Aryanata, I. W. Y., Jampel, I. N., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 186–192. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27164>.
- Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 2(2), 133. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *HALAQA: ISLAMIC EDUCATION JOURNAL*, 3(1), 35–43. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Fauzi, H. A., Komalasari, K., & Malik, Y. (2017). Utilization of Audio Visual Media to Improve Student Learning Result in IPS Learning. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 88–103. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8666>.
- Febriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>.
- Fitria, Septiati, E., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Peluang Pada Siswa SMP. *APOTEAMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 51–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.31597/ja.v8i1.744>.
- Goldschmidt, K. (2020). The COVID-19 Pandemic: Technology use to Support the Wellbeing of Children. *Journal of Pediatric Nursing, January*, 88–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pedn.2020.04.013> 0882-5963/©.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students ' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(4), 247–266. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/iji.2020.13416a>.
- Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2019). Edmodo-Based Blended Learning Media in Learning Mathematics. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (Jtlee)*, 2(2), 107–117. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v2i2.7416>.
- Hendriyani, M. E., Rifqiawati, I., & Lestari, D. (2022). Online learning videos to develop creative thinking skills of students. *Research and Development in Education*, 2(2), 67–75. <https://doi.org/10.22219/raden.v2i2.20035>.
- Hildayah, D. (2019). Penggunaan Media Visual, Auditif, dan Kinestik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 137–146.
- Ilomäki, L., & Lakkala, M. (2018). Digital technology and practices for school improvement: innovative digital

- school model. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s41039-018-0094-8> RESEARCH.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Jaya, F. (2019). Perencanaan Pembelajaran. In 2019. Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan UIN Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/8483>.
- Kamelia, K. (2019). Using Video as Media of Teaching in English Language Classroom : Expressing Congratulation and Hopes. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/utamax.v1i1.2742>.
- Kor, H., Aksoy, H., & Erbay, H. (2014). Comparison of the Proficiency Level of the Course Materials (Animations, Videos, Simulations, E-books) Used in Distance Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 141, 854–860. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.150>.
- Kurniawati, D. (2016). The Use of Video to Enhance the Teaching and Learning Process of Listening English for University Students. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 9(2), 276–289. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/ee-jtbi.v9i2.373>.
- Lestari, A. T., Mudzanatun, & Damayani, A. T. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 6(2), 79–83. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Napitupulu, D. S. (2019). Proses Pembelajaran Melalui Interaksi Dalam Pendidikan Islam. *Tazkiya*, 8(1), 125–138.
- Nonthamand, N. (2020). Guideline to Develop an Instructional Design Model Using Video Conference in Open Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 13(3), 140–155. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v15i03.10842>.
- Novaliendry, D., Darmi, R., Hendriyani, Y., & Azman, M. N. A. (2020). Smart Learning Media Based on Android Technology. *International Journal of Innovation, Creativity and Change.*, 12(11), 715–735.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>.
- Nurdin, E., Ma, A., Amir, Z., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Pramana, M. W., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 17–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal IKA*, 8(2), 304–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>.
- Purwono, Joni, D. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 127–144.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M., & Sumantri, M. S. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: Study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4),

- 2051–2054. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Riyanto, M., Jamaludin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi videoscribe pada mata pelajaran ips di sekolah dasar. *Riyanto, Muhammad Jamaludin, Ujang Pamungkas Aan Subhan*, 11(2), 1–11. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile Learning Pokok Bahasan Perkembangan Teori Atom Mata Pelajaran Kimia Kelas X Sma Panjura Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 70–75. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p070>.
- Safrizal, & Dani, H. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Maket Rumah Sederhana Pada Mata Pelajaran Membuat Gambar Rencana Kelas X TGB SMK Negeri Kudu Jombang. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2(2), 39–47.
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(1), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.
- Saragi, R., & Tegeh, I. M. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learnig Menggunakan VideoScribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>.
- Suprianto, A., Ahmadi, F., & Suminar, T. (2019). The Development of Mathematics Mobile Learning Media to Improve Students' Autonomous and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 8(1), 84–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpe.v8i1.19641>.
- Syahrial, Ariel, Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat dan Motivasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 165–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11030>.
- Tambunan, K., Sitompul, H., & Mursid, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 63. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Teng, M. F. (2019). The effects of video caption types and advance organizers on incidental L2 collocation learning. *Computers & Education*, 142, 14. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103655>.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & S, A. I. W. I. Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146.
- Yudana, I. K. T., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Video Pembelajaran Berpendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kompetensi IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 89–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41526> Video.
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. In: *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237. <http://eprints.ummi.ac.id/id/eprint/354>.